

## Programm

### 2 Stufen-Praxisfenster: **Kindergarten**

Mit Schülern/-innen Qualitätskriterien klären und Arbeit mit und an kompetenzorientierten Lernzielen

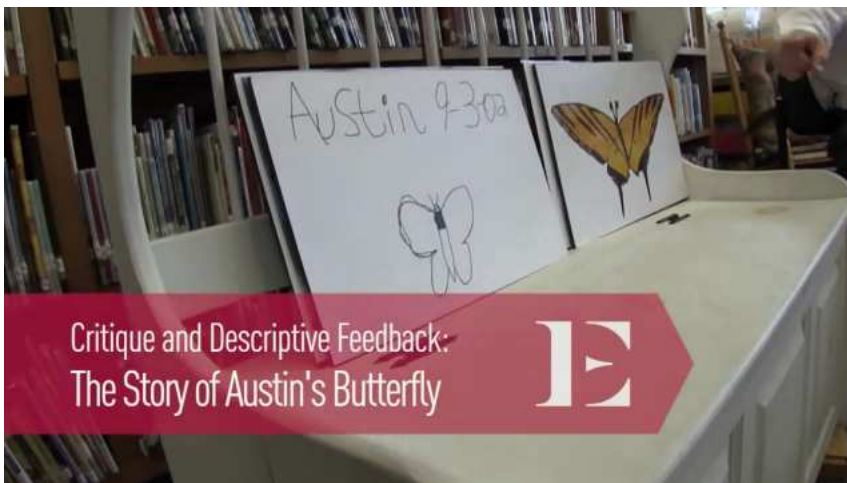


Mit Schülern/-innen Qualitätskriterien klären:  
**Austins Butterfly**

Qualitätskriterien für Leistungen und Lernprodukte Formatives Feedback und Schülerelbstbewertung

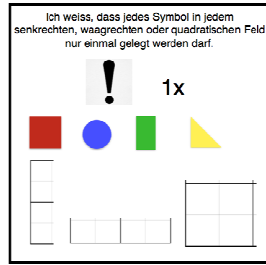
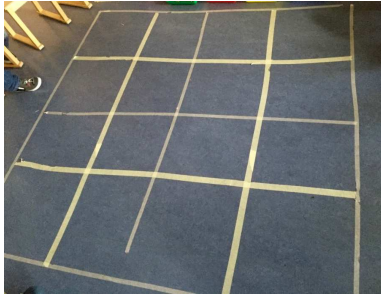
Videobeispiel Kindergarten (englisch):

**Austins Butterfly:** mit Kindern über Qualitäten sprechen



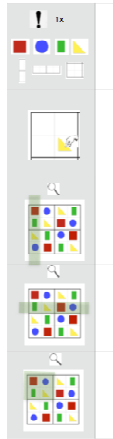
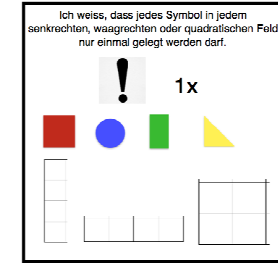
Mit Schülern/-innen Qualitätskriterien klären:  
**Sudoku**

### Unterrichtsbeispiel: Sudoku im Kindergarten



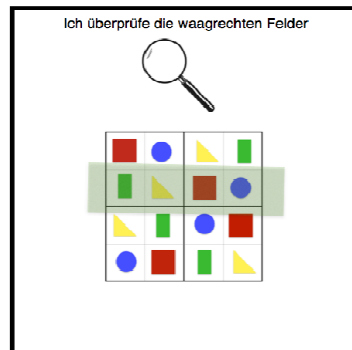
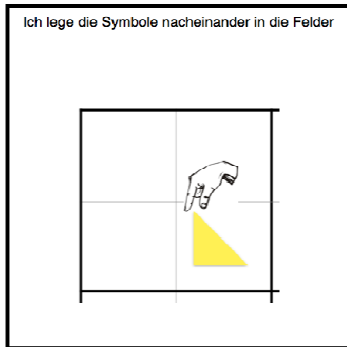
Vorwissen zum Sudoku wird abgerufen. Begrifflichkeiten werden geklärt.

### Unterrichtsbeispiel: Sudoku im Kindergarten



Zuerst Kriterien sammeln. Alle Kriterien/Verhaltensweisen auf einen eigenen Zettel schreiben

### Unterrichtsbeispiel: Sudoku im Kindergarten



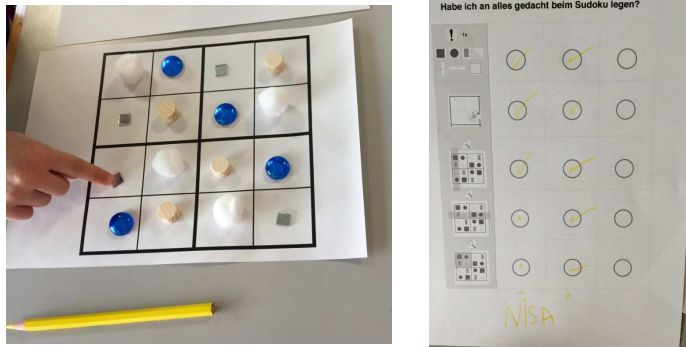
Für jedes Merkmal ein Qualitätskriterium mit «Ich-Formulierung» finden

### Unterrichtsbeispiel: Sudoku im Kindergarten



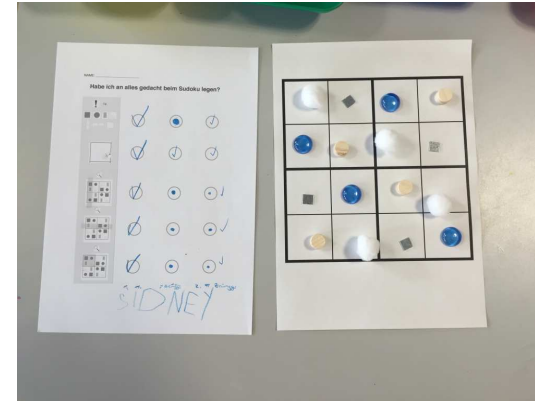
Die Anwendung des Beurteilungsrasters vormachen und sprachlich begleiten.

Unterrichtsbeispiel:  
**Sudoku im Kindergarten**



Kinder lösen das erste Mal ein Sudoku mit Hilfe des Kriterienrasters.  
Anschließend: Selbstbeurteilung, Beurteilung und Feedback durch andere Kinder.

Unterrichtsbeispiel:  
**Sudoku im Kindergarten**



Im Lerngespräch/ Lerncoaching vergleicht die Lehrperson mit dem Kind die Selbst- und Fremdeinschätzung.



Mit Schülern/-innen Qualitätskriterien klären:  
**Sudoku**

Unterrichtsbeispiel 2:  
**Schritt für Schritt zum Fröscheprofi**





Arbeit mit und an kompetenzorientierten Lernzielen:  
**Kompetenzkisten**



Kompetenzorientierte Lernziele:  
Kompetenzkisten im Kindergarten: Ein Beispiel, das auch Schule machen kann 😊



Kompetenzorientierte Lernziele bewerten:  
**Kompetenzkisten**

<p><b>Spiele</b> <b>Lernen</b> <b>Verhalten</b></p>		<p><b>Spiele</b> <b>Lernen</b> <b>Verhalten</b></p>
<p><b>verstehen</b> <b>besprechen</b> <b>auswerten</b> <b>dokumentieren</b></p>		<p><b>verstehen</b> <b>visualisieren</b> <b>reflektieren</b> <b>besprechen</b></p>

Kompetenzorientierte Lernziele bewerten:  
**Kompetenzkisten**

**Orientierung durch Transparenz** motiviert und nimmt ernst:

- **Zu Beginn des Lernprozesses:** Was könnte ich können? Was lerne ich im Kindergarten?
- **Während des Lernprozesses:** Was kann ich schon? Wo soll/ will ich noch weiterüben? Wo stehe ich im Moment?
- **Am Schluss des Lernprozesses:** Das habe ich erreicht!

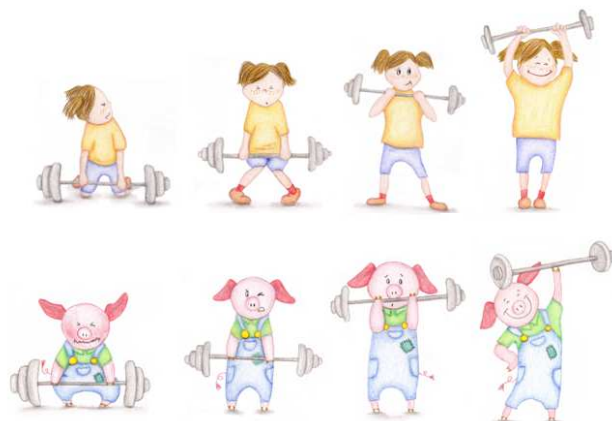
Kompetenzorientierte Lernziele bewerten:  
**Kompetenzkisten**

**Übung macht den Meister:** Training wird zum Thema gemacht

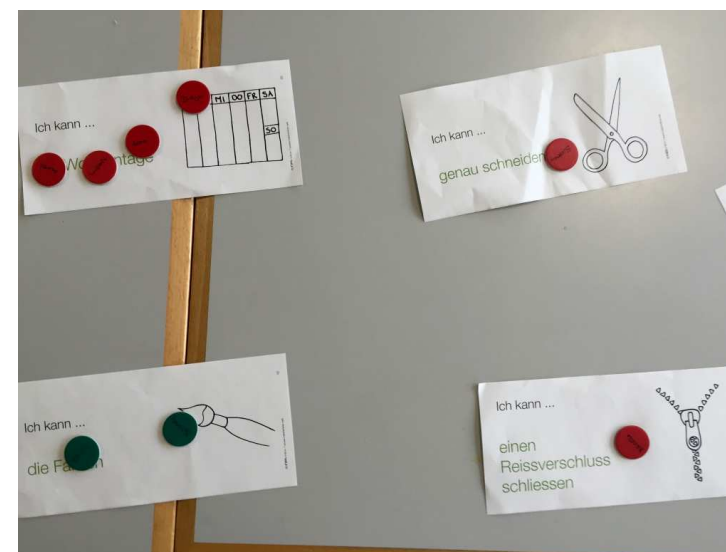


Kompetenzorientierte Lernziele bewerten:  
**Kompetenzkisten**

**Selbstreflexion:** Motivation, Stolz, Selbständigkeit, Eigenverantwortung



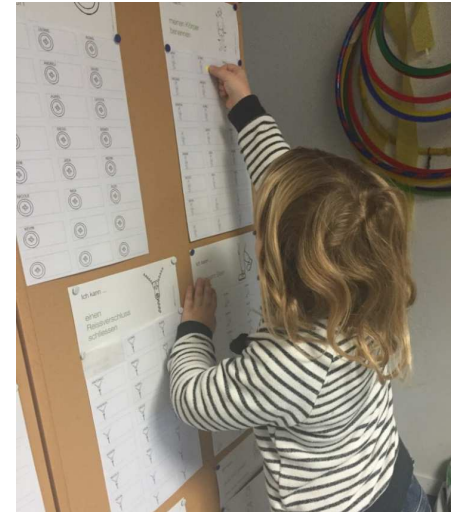
**Lernziele einführen: Reflexion**



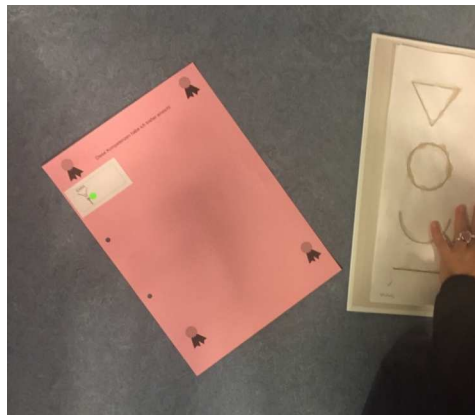
## Lernziele einführen: Reflexion



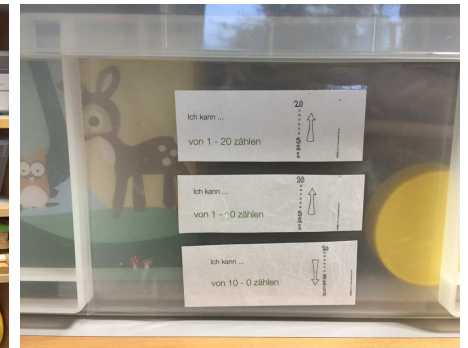
## Lernziele : Reflexion und gemeinsame Überprüfung (Lerndialog)



## Lernziele : Reflexion und gemeinsame Überprüfung (Lerndialog)



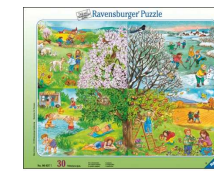
## Kompetenzkisten: Organisation



## Kompetenzkisten: Organisation



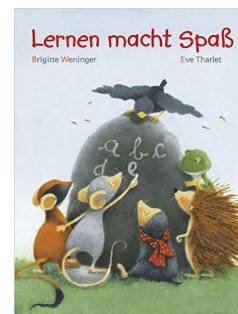
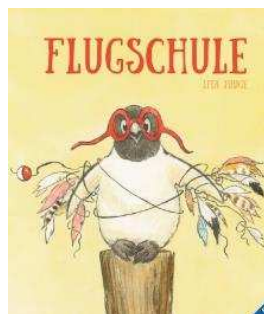
## Kompetenzkisten: Inhalte Beispiel: «Ich kann die Jahreszeiten benennen und beschreiben.»



06 637 7 4 Jahreszeiten RP 30 Teile (S&J)

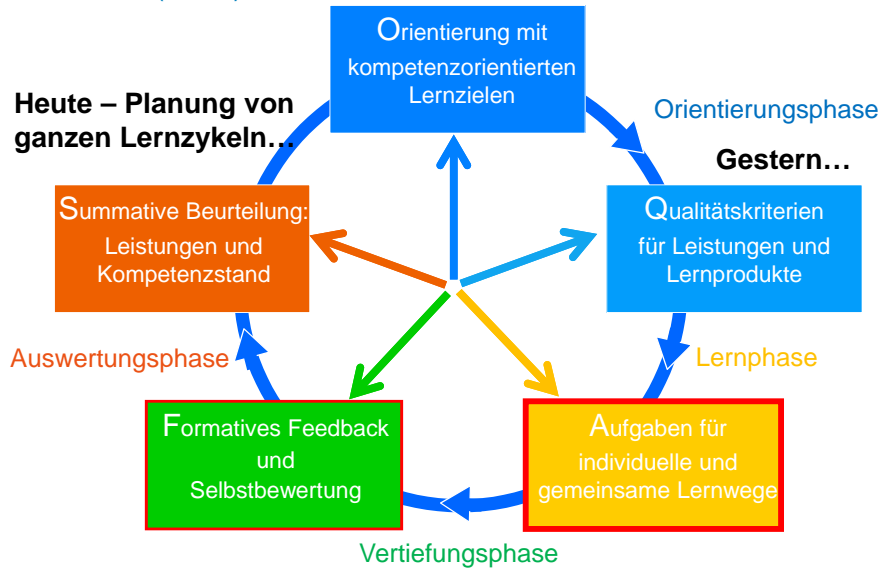


## Literaturhinweise «Stärken-orientierung»



Einen Lernzyklus erstellen:  
**Hüpfen**

# Rückblick: Kompetenzorientierter Lernzyklus: Bausteine für den Unterricht (LP21)



### Arbeitsblatt KIGA: „Hüpfen“

## Teilkompetenzen - Schritte

## Einen Lernzyklus erstellen





Einen Lernzyklus erstellen		schulentwicklung.ch
Stufe/ Klasse	Kindergarten	
Fach	Bewegung und Sport	
Thema	Hüpfen	
Kompetenzbereich	Laufen, Springen, Werfen	
Kompetenz(en)	Ich kann rhythmisch hüpfen.	
<p><b>Lernziele:</b>                  Ich kann im Rhythmus mit dem Vers hüpfen.                  Ich kann die zum Versende in der richtigen Hüpfform hüpfen.                  Ich kann über mein eigenes Arbeiten nachdenken.                  Ich kann anderen eine Rückmeldung zu ihrer Arbeit geben.</p> <p><b>Kriterien für rhythmisches Hüpfen:</b>                  Der Vers wird richtig gesprochen/ aufgesagt.                  Vers und Hüpfen werden passend kombiniert.                  Die Hüpfabfolge entspricht der Abbildung.                  Vers und Hüpfform sind rhythmisch aufeinander abgestimmt.</p> <p>Gemeinsam in der Gesamtgruppe werden die Kriterien während des Hüpfens besprochen und erprobt.                  In Dreiergruppen wird dann geübt.</p> <p>Jede Gruppe hat das Blatt mit den Teilschritten dabei.                  Die verschiedenen Dreiergruppen geben einander Tipps.</p> <p>Die Kinder üben während der Woche 3-5 Mal zusammen.</p> <p>Die Kinder die in einer Dreiergruppe sind geben einander mit Hilfe des Blattes Feedback.</p> <p>Jedes Kind darf sich nach dem Hüpfen auf dem Vorlageblatt mit einem Stift ein Häkchen machen, wenn dieses Kriterium schon erfüllt ist.</p> <p><b>Varianten:</b>                  Die LP gibt den Kindern eine Fremdeinschätzung. Die Einschätzung wird ins Portfolio gelegt.                  Die beiden anderen Kinder geben dem Kind eine Fremdeinschätzung mit einem Häkchen.</p>		






## Einen Lernzyklus erstellen

<b>Stufe/ Klasse</b>	Kindergarten
<b>Fach</b>	Bewegung und Sport – Überfachliche Kompetenzen
<b>Thema</b>	Hüpfen
<b>Kompetenzbereich</b>	Laufen, Springen, Werfen - Soziale Kompetenzen
<b>Kompetenz(en)</b>	<p>Ich kann rhythmisch hüpfen.</p> <p>Ich kann mich aktiv und im Dialog an der Zusammenarbeit mit anderen beteiligen.</p> <p>Ich kann aufmerksam zuhören und Meinungen und Standpunkte von andern wahrnehmen und einbeziehen.</p>

## Einen Lernzyklus erstellen

	<p><b>Lernziele:</b></p> <p>Ich kann im Rhythmus mit dem Vers hüpfen.          Ich kann bis zum Versende in der richtigen Hüpfform hüpfen.          Ich kann über mein eigenes Arbeiten nachdenken.          Ich kann anderen eine Rückmeldung zu ihrer Arbeit geben.</p>
	<p><b>Kriterien für rhythmisches Hüpfen:</b></p> <p>Der Vers wird richtig gesprochen/ aufgesagt.          Vers und Hüpfen werden passend kombiniert.          Die Hüpfabfolge entspricht der Abbildung.          Vers und Hüpfform sind rhythmisch aufeinander abgestimmt.</p>
	<p>Gemeinsam in der Gesamtgruppe werden die Kriterien während des Hüpfens besprochen und erprobt.          In Dreiergruppen wird dann geübt.</p> <p>Jede Gruppe hat das Blatt mit den Teilschritten dabei.</p>
	<p>Die verschiedenen Dreiergruppen geben einander Tipps.</p>

## Einen Lernzyklus erstellen

	Die Kinder üben während der Woche 3-5 Mal zusammen.
	Die Kinder die in einer Dreiergruppe sind geben einander mit Hilfe des Blattes Feedback.
	<p>Jedes Kind darf sich nach dem Hüpfen auf dem Vorlageblatt mit einem Stift ein Häklein machen, wenn dieses Kriterium schon erfüllt ist.</p> <p>Varianten:          Die LP gibt den Kindern eine Fremdeinschätzung. Die Einschätzung wird ins Portfolio gelegt.          Die beiden anderen Kinder geben dem Kind eine Fremdeinschätzung mit einem Häklein.</p>

## Programm

### 2 Stufen-Praxisfenster: **Unterstufe**

Mit Schülern/-innen Qualitätskriterien klären und Arbeit mit und an kompetenzorientierten Lernzielen

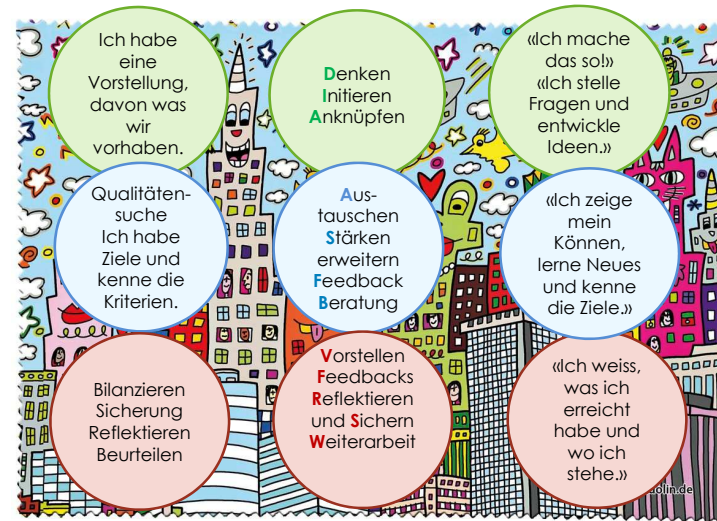




## Mit Schülern/-innen Qualitätskriterien klären: James Rizzi

Mit klaren Werten oder anders ausgedrückt: mit Qualitätskriterien Orientierung bieten, heisst **die Schülerinnen und Schüler ernst zu nehmen, ihnen zutrauen und zugestehen, die eigene Leistung selber wahrnehmen, hinterfragen und in einem weiteren Schritt auch beurteilen zu können.**

## James Rizzi: Wenn Häuser Gefühle haben



## Wenn Häuser Gefühle hätten..

Stell dir vor: Was wäre, wenn Häuser Gefühle hätten...

*Freudig ansteckend, wie die Sonne?  
Lachend, fröhlich tanzend?  
Wild und glühend wie Feuer?  
Gelassen, ruhig wie ein Blatt in Wind?*

### Denken

Wie sähe dein Gefühlshaus mit einem Gesicht aus?  
Zeichne auf das Blatt (d)ein Gefühlshaus.

### Austausch:

Erkläre dem Schulterpartner dein Gefühlshaus?

### Vorstellen:

Stelle das Gefühlshaus deines Lernpartners vor.



## Gemeinsamkeiten - Unterschiede

Hier siehst du New York City im Original. Erkennst du Gemeinsamkeiten oder Unterschiede im Vergleich zu James Rizzis Bild?





Qualitäts-  
suche  
Ich habe  
Ziele und  
kenne die  
Kriterien.

Aus-  
tauschen  
Stärken  
erweitern  
Feedback  
Beratung

«Ich zeige  
mein  
Können,  
lerne Neues  
und kenne  
die Ziele.»

**Ich habe Ziele und kenne die Kriterien.**

Gemeinsam über Qualität(en) reden, Kriterien bestimmen



Was macht ein gutes Rizzi-Bild aus?

- KRITERIEN → JAMES Rizzi
- verschiedene Formen
  - Popige Farben
  - Krieffige Farben
  - Klare Ränder
  - kleine Details
  - volles Bild
  - Gesicht
  - Muster
  - Viele Gefühle
  - Fantasie
  - HAUSER
  - gleich gleiche Farben
  - keine weissen Flächen

**Kriterienraster erstellen: ... zur Selbsteinschätzung**

		trifft nicht zu	trifft eher nicht zu	trifft eher zu	trifft voll zu	Tipp – Kommentar
<b>Schätze dich selber ein. Hole dir zu mindestens 4 Punkten Tipps ein.</b>						
<b>1</b>	<b>Farben</b>					
1.1	Ich kann Pop-Art-Farben brauchen. (kräftige Farben)					
1.2	Ich kann mit den Farben nebeneinander eine gute Wirkung erzielen.					
1.3	Ich kann sorgfältig und genau ausmalen.					
<b>2</b>	<b>Formen</b>					
2.1	Ich kann verschiedene Häuserformen zeichnen. (Grösse - Form - Gefühl)					
2.2	Ich kann Häuser mit Gefühlen mit zeichnen. Das Bild hat viele Details. (Hintergrund-Vordergrund)					
2.3	Ich kann ohne Lücken zeichnen. Die Formen haben klare Ränder.					
<b>3</b>	<b>Rizzi Stadt</b>					
3.1	Ich kann Strassen, Menschen, Häuser eine eigene Rizzistadt zeichnen. (viele Merkmale einer Stadt)					
3.2	Ich kann ein volles Bild gestalten. (keine weissen Flächen)					
3.3	Ich kann eigene Ideen umsetzen. (kreative, bunte, lebensfrohe Häuser)					

**Kriterienraster erstellen: ... für Peerfeedback**

**Kriterienraster für James Rizzi -Stadt**

Name ..... Klasse ..... Fach .....

Thema: .....

		1	2	3	4
sehr gut gelungen: 4 gut gelungen 3 genügend: 2 ungenügend, nicht berücksichtigt: 1					
<b>1. Farbe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Verschiedene Pop-Art Farben</li> <li>Gute Wirkung der Farben nebeneinander</li> <li>sorgfältig gemalt</li> </ul>				
<b>2. Formen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Verschiedene Häuserformen</li> <li>Häuser haben Gefühle, Bild hat viele Details</li> <li>klare Ränder keine Lücken zwischen den Häusern</li> </ul>				
<b>3. Stadt Rizzi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Es gibt Strassen, Häuser, Menschen</li> <li>volles Bild. keine weissen Flächen</li> <li>fantasievolle Stadt - eigene Ideen</li> </ul>				

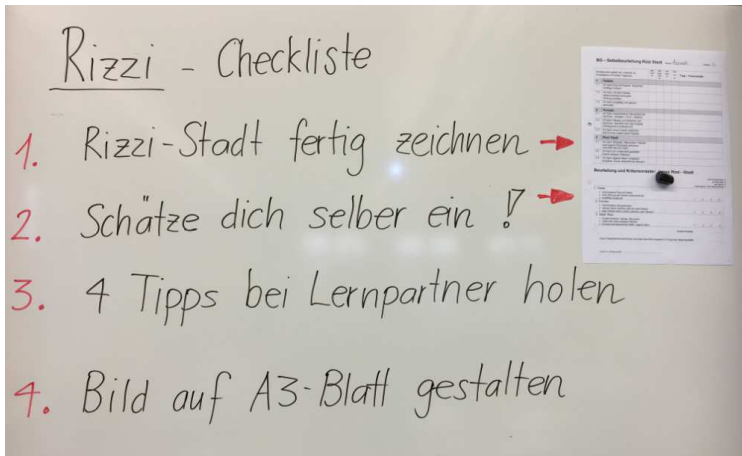
Durch Gesamteindruck/Kriterien wird das Rizzi-Bild insgesamt mit folgender Note beurteilt

**Kriterienraster erstellen: ... als Beurteilungsraster**

Qualitätskriterien für Leistungen und Lernprodukte

Ich weiss, was ich schon kann,

woran ich noch arbeiten muss.



Qualitätskriterien für Leistungen und Lernprodukte

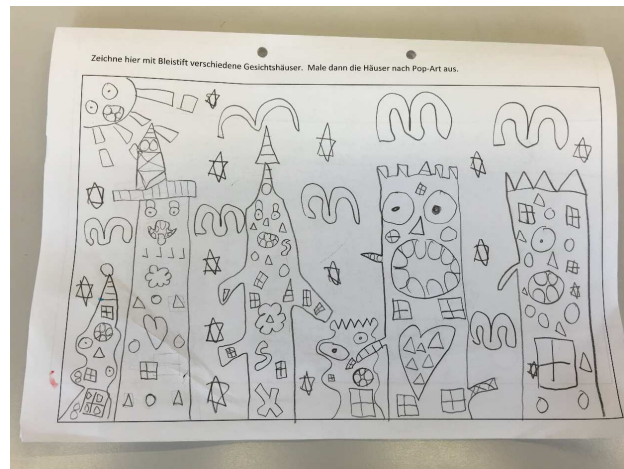
Ich weiss was ich schon kann, **SuS geben sich**

woran ich noch arbeiten muss. **gegenseitig Lerntipps.**

<b>2 Formen</b>			
2.1	Ich kann verschiedene Häuserformen zeichnen. (Grösse - Form - Gefühl)	X	Stadt → Häuser klarer
2.2	Ich kann Häuser mit Gefühlen zeichnen. Das Bild hat viele Details. (Hintergrund-Vordergrund)	X	mehr Fenster
2.3	Ich kann ohne Lücken zeichnen. Die Formen haben klare Ränder.	X	Häuser klarer weniger Lücken
<b>3 Rizzi Stadt</b>			
3.1	Ich kann Strassen, Menschen, Häuser eine eigene Rizzistadt zeichnen. (viele Merkmale einer Stadt)	X	
3.2	Ich kann ein volles Bild gestalten. (keine weissen Flächen)	X	Tippi: du solltest das Bild noch mehr Sachen zeichnen
3.3	Ich kann eigene Ideen umsetzen. (kreative, bunte, lebensfrohe Häuser)	X	

Ich bekomme Rückmeldungen und Beratung und Hilfestellungen

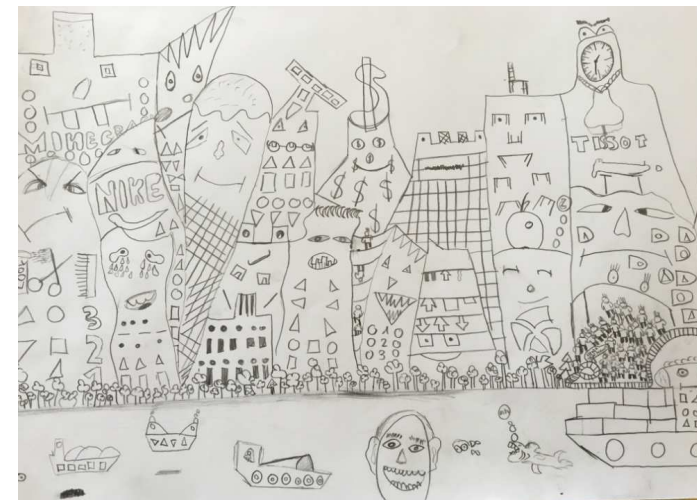
Qualitätskriterien für Leistungen und Lernprodukte



SuS müssen **Orientierungsinstrumente** und **Kurs** kennen, damit sie alleine segeln können.

**Orientierung erhöht Motivation und Selbstwirksamkeit**

Qualitätskriterien für Leistungen und Lernprodukte



**Orientierung erhöht Motivation und Selbstwirksamkeit**





## Arbeit mit und an kompetenzorientierten Lernzielen: Plastic Grooves



## Kompetenzkarten mit Selbsteinschätzung

**Plastic Grooves Lernkarte:** Name: Niklas

Ich kann eine <b>Plasticgroove-Flasche</b> selber herstellen. <input type="radio"/> <input type="radio"/> % [ ]	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	Ich kann die <b>Grundstellung</b> für Plasticgrooves einnehmen. <input type="radio"/> <input type="radio"/> % [ ]	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Ich kann die <b>Sitzordnung</b> und <b>Sitzhaltung im Kreis</b> für Plasticgrooves selbstständig und ruhig einnehmen. <input type="radio"/> <input type="radio"/> % [ ]	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	Ich kann in einer <b>Rhythmuskette</b> den <b>Puls halten</b> und weitergeben. <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Ich kann ein <b>Spielstück mit Text</b> klar <b>sprechen</b> und <b>trommeln. 4x</b> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	Ich kann ein <b>Spielstück</b> fehlerfrei <b>ohne Text trommeln. 4 x</b> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Ich kann in <b>einem Kanon</b> meine <b>Stimme / meinen Groove halten</b> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	Ich kann in der <b>Lerngruppe</b> ein <b>Spielstück einstimmig einüben</b> und dann richtig präsentieren. <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

## Präsentation Spielstück «Plastic Grooves»

Formulierung



Lernziel/ Lernkarte	Ich kann ein <b>Spielstück 4 x</b> in der <b>LG</b> präsentieren und mit <b>2x</b> mit dem <b>Schlussgroove</b> beenden.		<input type="radio"/>
			<input type="radio"/>
	%	[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	50

- grün Das beherrsche ich. Ich kenne mich gut aus. Das kann ich ohne Hilfe.
- gelb Das gelingt mir manchmal. Ich muss noch mehr wissen/üben/lernen.
- rot Dazu klappt noch nicht. Ich brauche noch Hilfe/Unterstützung

## Präsentation Plastic-Groove Lerngruppe



2.-4. Klasse Hergiswil 2014



Unterrichtsbeispiel: BG  
**Garderobenmonster**

Beurteilung Bildnerisches Gestalten | **Monster** | **Garderobe**

- Ich zeichne und male ein eigenes Monster.
- Ich male sorgfältig und sauber aus. (klare Ränder)
- Ich benutze kräftige Farben, die wirken.
- Ich schneide und klebe das Monster sorgfältig auf.

++ trifft vollumfänglich zu + trifft zu o trifft zum Teil zu - trifft nicht zu

Kriterien BG <i>Monster für Garderobe</i>	Selbsteinschätzung				Bewertung /Punkte	
	++	+	0	-		
Das Monster füllt den Rahmen gut aus.	Volles Bild	++	+	0	-	...../2P.
Die Farben sind kräftig und sorgfältig gemalt.	Wirkung Farben	++	+	0	-	...../4P.
Das Monster ist originell. (hat grosse Augen, Mund, Füsse usw.)		++	+	0	-	...../4P.
Das Monster ist genau ausgeschnitten und aufgeklebt.		++	+	0	-	...../2P.
Die Ränder – Grenzen sind klar erkennbar.		++	+	0	-	...../2P.
Punkte Total						...../14P.
Unterschrift Eltern: .....					<b>Note:</b>	



Arbeit mit und an  
kompetenzorientierten Lernzielen:  
**Garderobenmonster**

Unterrichtsbeispiel: BG  
**Garderobenmonster**



**Qualitätskriterien konkretisieren:**

Die Monster haben:

Mund

Zähne

Augen

Unterrichtsbeispiel: BG  
**Garderobenmonster**

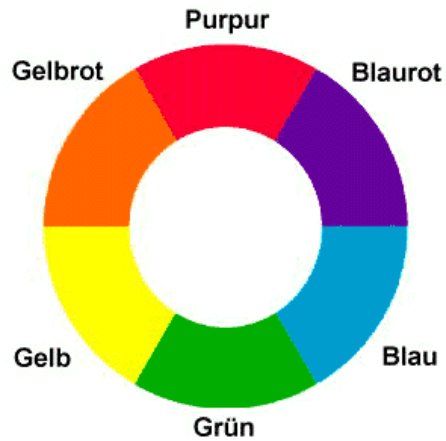


**Qualitätskriterien konkretisieren:**

Welche Formen können die Monster haben?

Mach selber eine Skizze ins Sketchbook.

Unterrichtsbeispiel: BG  
**Garderobenmonster**



**Qualitätskriterien konkretisieren:**

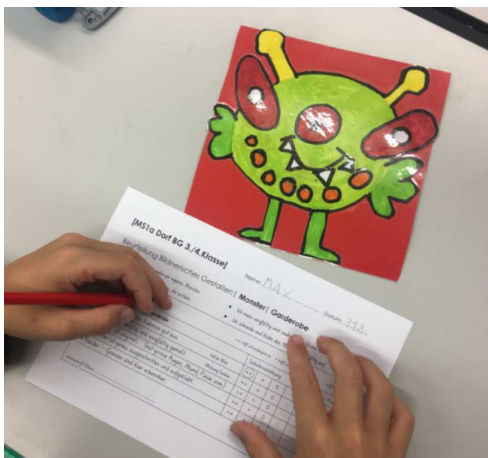
Welche Farben wirken nebeneinander wie?

Unterrichtsbeispiel: BG  
**Garderobenmonster**



Produkte erfüllen die Qualitätskriterien. Es entstehen kleine Meisterwerke.

Unterrichtsbeispiel: BG  
**Garderobenmonster**



**Selbsteinschätzung der eigenen Leistung:**

Wie habe ich die Qualitätskriterien erfüllt?

Wie beurteile ich mein Produkt?

Worauf bin ich stolz ?

Unterrichtsbeispiel: BG  
**Garderobenmonster**



**Lernberatungsgespräch mit Lehrperson:**

**Was ist dir besonders gut gelungen?**

Mein Monster hat grosse, coole Augen.

Max 3. Klasse



Unterrichtsbeispiel: BG

## Garderobenmonster



### Feedbackrunde in LG und Klasse

Wo ist die Umsetzung besonders gut gelungen und weshalb?

Wo wirken die Farben besonders gut?

Welches Monster ist besonders originell? Warum?

Produkte haben hohe Qualität!

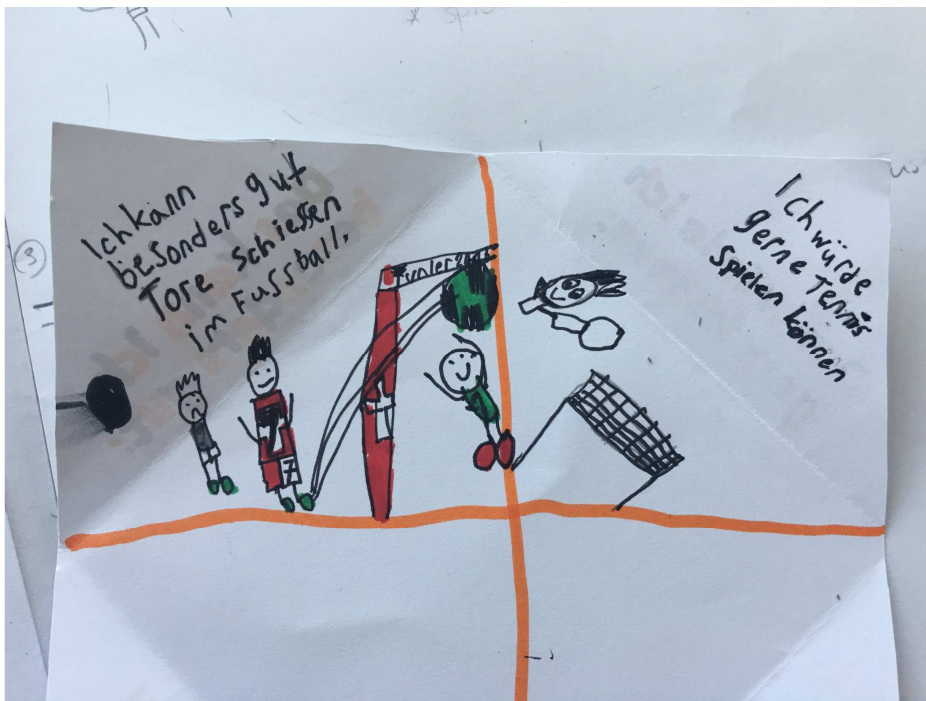


### Arbeit mit und an kompetenzorientierten Lernzielen: Stärkenorientierung



## Stärkewand





## Erfolgswand

«POSITIVLE»

Ich lobe Noa:  
Er hat mir gestern  
freiwillig bei den  
Classroomjobs  
geholfen.

Das war sehr nett.

Sebastian

